

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrohman, D. E. (2012). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Tunarungu pada Bidang Studi Bahasa Indonesia di kelas III SDLB.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Puspita Wardani, O. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Ahmadi, M., Abbasi, M., & Bahaadinbeigy, K. (2015). Design and Implementation of a Software for Teaching Health Related Topics of Deaf Student the First Experience in Iran. *ACTA INFORM MED.*, 76-80.
- Alfiah, L. (2013). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Tunarungu Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*.
- Amir, T. (2013). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Andriani, N. D., & Praherdhiono, H. (2016). Development of Multimedia-Based Instructional of Natural Science in Solar System Material in the Grade IX for Hearing Impairment Students. *P3LB*, 148-152.
- Aprilia, I. D., Rusyani, E., & Wahyu, A. (2017). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Terintegrasi Penguatan Pendidik Karakter Bidang PLB Tunarungu Kelompok Kompetensi B*. Bandung.
- Arifin, Y., Ricky, M. Y., & Yesmaya, V. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: PT. WIDIA INOVASI NUSANTARA.
- Atmoko, D. B., Warsiti, & Triyono. (2014). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Multimedia dalam Peningkatan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V SDN Wonotoro Tahun Ajaran 2014/2015. *KALAM CENDEKIA, Volume 3, Nomor 5.1, hlm. 457 - 461*, 459.
- Brown, S. W., Babb, I., Johnson, P. R., Scheifele, P. M., Lang, H., Zheng, D., . . . LaPorta, M. (2002). Classroom of the Sea: Problem-based learning for the deaf. *Proceedings of the International Conference on Computer in Education (ICCE'02)*.

- Budi Atmoko, D., Warsiti, & Triyono. (2014). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Multimedia dalam Peningkatan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V SDN Wonotoro Tahun Ajaran 2014/2015. *KALAM CENDEKIA, Volume 3, Nomor 5.1, hlm. 457 - 461*, 459.
- Damme, I. (2013). Purwapura Aplikasi Android Kamus Visual untuk Tunarungu Usia Dini dengan Menggunakan Metode Materna Reflektif. *Jurnal Ilmiah Penelitian*.
- Debeve, M., Kosec, P., & Holzinger, A. (2011). Improving Multimodal Web Accessibility for Deaf People: Sing Language Interpreter Module. *Springer Science+Business Media*, 182-199.
- Erviani, M. (2015). Peningkatan Pemahaman Kosakata Melalui Metode Problem Based Learning (PBL) pada Anak Tunarungu Kelas 3 SLB B Gemolong Sragen. *Jurnal Pendidikan*.
- Farhan, W., & Passi, K. (2016). E-learning User Interface for Visual and Hearing Impaired Students. *CSREA Press*, 10-16.
- Gheysen, F., Loots, G., & Waelvelde, H. V. (2008). Motor Development of Deaf Children With and Without Cochlear Implants. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 218.
- Kuswarno, E. (2008). *Etnografi Komunikasi*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Lelyana, M. L. (2017). *Interaksi Sosial Antar Anak Tunarungu dan Anak Tunarungu dengan 'Anak Dengar'*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Morina, M., & Elshani, H. (2015). Characteristics of Reading and Understanding of Hearing Impaired Student in Classes VI-VIII. *Academic Journal of Business, Administration, Law and Social Sciences IIPCCL Publishing, Tirana-Albania Vol 1 No 1*, 184-192.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Nilakusmawati, D. P., Sumarjaya, W., & Suriwati, L. M. (2017). In-House Training as An Effort To Improve Knowledge of Special School Teachers for The Deaf About Audiovisual Learning Media Development. *International Journal Of Advanced Research (IJAR)*, 18-27.

- Oktavia, N., Sofia, A., Tyas, L., Khasanah, N. I., & Marfu'ani, N. R. (2015). Pembuatan Game Edukasi Berbasis Construct 2 sebagai Media Pembelajaran Fisika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Proseding seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya*, 60.
- Osaimi, A. A., Fedaghi, H. A., & Sumait, A. A. (2009). User Interface Requirements for E-Learning Program Designed for Deaf Children. *First Kuwait Conf. on E-Services and E-Systems*.
- Pradikja, M. H., Tolle, H., & Brata, K. C. (2017). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android Tablet. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 2, No. 8, Agustus 2018, hlm. 2877-2885*, 2878.
- Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rusman. (2011). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadja'ah, E. (2013). *Bina Bicara, Persepsi Bunyi dan Irama*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Saleh, M. (2013). Strategi Pembelajaran Fiqh dengan Problem-Based Learning. *Jurnal Ilmial DIDAKTIKA VOL. XIV NO. 1, 190-220*, 206.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriwati, L. M., Nilakusmawati, D. P., & Sumarjaya, I. W. (2014). Efektivitas Pembelajaran dengan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tunarungu Pokok Bahasa Pecahan Senilai. *Seminar Nasional Matematika 2014, Universitas Udayana*, 166.
- Trianto. (2010). *Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif-Progresif (Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP))*. Jakarta: Kencana.

Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN) Vol. 1, No. 1, 2.*

